

# King's VALLEY II™

© KONAMI 1988

## User's Manual



Manuel d'Utilisation  
Bedienungsanleitung Manual del Usuario

## 1. Kings Valley 2 – The Story

Far, far into the future, the Vick family are still fascinated by the mysterious powers of the pyramids. The current head of the family, the inter-planetary archaeologist Vick XIII, is now investigating ancient relics found on planets other than Earth. During his investigations of Pyramids on the planet Remool, Vick discovered an inscription concerning the ancient Egyptian royal family. It read:

'The Souls will be guided to El Giza, in the Land of Remool.'

In fact, the royal family of ancient Egypt came from Remool, and the pyramids on Earth were a device by which the souls of the dead rulers could be transported back to their homeland. The treasures buried with the body acted as control devices for the transportation operation.

However, thanks to the probings of the pyramids by explorers and scholars, including the ancestors of Vick XIII, the tombs are now out of control and heading towards self-destruction. The accumulated power of the pyramids is more than enough to destroy Earth. Our world is in terrible danger!

There is one way to save Earth, though, and this is by Vick putting an end to the core functions of 'El Giza', the central pyramid linked to the pyramids of Earth. In order to do this, Vick must find his way into the inner sanctum through the different sealed chambers, making sure he collects and destroys all of the soul stones as he progresses. Can Vick XIII really save the world from this threat?

### PLEASE NOTE:

When using the RC760 on the Philips 8220 MSX2, hold down the **ESC** key whilst turning on the computer.

With machines like the Casio MX101 and MX10, and the Sanyo MPC1 and MPC-25FD, the PSG and SCC sounds will not be properly balanced. This will not, however, interfere with the progress of the game.

## 2. Game Play

1. This game is designed to be played by one person with either a keyboard or joystick.
2. Press **SPACE** BAR when the title screen is displayed and choose either 'Game' or 'Edit' using the cursor keys and space bar. 'Game' allows you to play the normal game (select this for now), while 'Edit' will allow you to design your own stages. This will be explained in more detail later.
3. Now select either 'Normal' (for normal game), 'Password' (to enter a password from a previous game) or 'Stage Load' (to play one of your own stage designs).
4. The object of the normal game is to collect all of the 'Soul Stones' on each stage using the available devices before proceeding to the next stage through the set of double doors.
5. You receive one life at the start, plus one further life when each stage is cleared or with each 30,000 points scored.
6. Each time that you run into an enemy you will lose one life. The game ends when all lives are lost.
7. The **F1** key will pause and restart the game, and the **F4** key will stop and restart the background music. By pressing the **F2** key while the game is paused, a map of the stage will be displayed. To see your score whilst playing the game simply press **F2** without pausing play.
8. If you can't proceed any further in a particular level, press **F5**. This will allow you to resume the game at the start of the stage with a loss of one life.

## 3. The Controls

Control	Without Item	Holding Item
	Move Left/Right	—
	Go Up Ladders	—
	Go Down Ladders	—
<b>SPACE</b> Bar/ Fire	Jump	Throw Weapon/Use Tool

## 4. The Items

### 1. Soul Stones

On each stage there are as many Soul Stones as there are door seals. Consequently, all of the Soul Stones must be collected before you can open a door and go up to the next stage.

### 2. Tools

Shovel	- Digs up one section of the floor
Pick	- Digs up two sections of the floor
Hammer	- Breaks down one section of the wall
Drill	- Breaks down two sections of the wall

### 3. Weapons

Knife	- This has an infinite range and only stops when it hits an obstacle or destroys an enemy. It cannot be caught in mid-flight.
-------	---

**Boomerang** - The boomerang only flies a limited distance, and will return if it fails to hit anything. It can be caught in mid-flight.

You can pick up any stationary tool or weapon that you come across. Tools are lost after being used once, but weapons can be used as many times as needed.

## 5. The Enemies

### Slouman

The Slouman appears out of a coffin, and wanders around aimlessly, getting in everyone's way.

### Flouman

He is second to none at climbing ladders and will relentlessly pursue you until destroyed. The Flouman also appears from a coffin.

### Pyoncy

The Pyoncy bounces around the screen staying tenaciously in pursuit of you.

### Rock Roll

Constantly rolling around, the Rock Roll is always on the lookout for you. When he turns to stone, though, he can be a tactical ally. Make good use of him!

## 6. Passwords

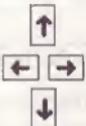
When each stage is cleared in the normal game, an eight character password is displayed. Write down this

password, and when you return to the game (even if you have turned off your MSX), enter it using the 'Password' function found at the start of the game.

## 7. Edit Mode

The Edit function will allow you to create your own stages which can be saved and played later by you and your friends.

Use either the following keys or a joystick in the Edit Mode:

	Cursor keys to control the cursor		
[SPACE] BAR	Button A	- Select	
[M] KEY	Button B	- Cancel	
[RETURN]		- Set	

### Control Procedures:

Select the Edit Mode on the title screen and then decide if you want to load and alter a previously designed screen. If you select 'Yes', then choose the loading method with which to load your stage (ESC will return you to the 'Load Data?' prompt). If the file fails to load then 'Error' will be displayed. Press [SPACE] BAR to restart.

If you choose to design a screen from scratch, then you must first prepare the links between screens. It is possible to have up to six rooms per stage in any way you see fit, although they must be adjacent. The left and right, and top and bottom edges automatically warp around during play. Move the cursor to the location that you wish to use and press **SPACE BAR** (or Button A). If you wish to cancel your instructions press the **M** key (or Button B). When you have decided on your stage layout press **RETURN**.

A list of available 'parts' will now appear, and can be used as follows:

Part	Maximum Setting
Floor 1 (breakable)	Unlimited
Floor 2 (unbreakable)	Unlimited
Ladder	Unlimited
Player (Vick's starting position)	1
Enemy (Enemy's starting position)	8
Trap	16
Tool/Weapon	64
Soul Stone	16
Exit Door	1
Save	Save stage
End	Return to title screen

You are able to select which enemy or trap that you

require by using a sub-menu.

Use the cursor and space bar to choose the appropriate part and room, and press the return key to move onto the set mode (ESC key will return you to the Select Mode at any time).

### **Set Mode**

Using the cursor, move the part you have selected to the destined location and press **SPACE BAR** or fire button to set it. If you make a mistake, then press the **M** key or the **B** button when your cursor is placed over the part to remove. To choose other parts or screens, press **RETURN** to go back to the selection mode.

### **Save Mode**

When you have finished designing your stage, then select 'Save' in order to go to the Save Mode. Select the save method and follow the on-screen messages. When the save operation is completed you will return to the design screen.

### **Important notes about Screen Designing:**

1. The maximum setting in the parts list indicates the number of parts that can be used in one screen.
2. The 'Player' and 'Exit Door' must always be set otherwise the stage cannot be saved.
3. The 'Ladder' in the trap section (the disappearing ladder) can be used as many times as you wish, as it ignores the maximum setting for the other traps.

## NOTE :

Lorsque vous utiliserez le RC760 sur le Philips 8220 MSX2, tenez la touche **ESC** enfoncée pendant que vous brancherez votre ordinateur.

Avec des machines comme les Casio MX101 et MX10, et les Sanyo MPC1 et MPC-25FD, le son PSG et SCC ne sera pas correctement équilibré. Cependant, cela ne générera pas la progression du jeu.

## 1. Vallée des Rois 2 – L'histoire

Dans un futur très lointain, la famille Vick est toujours fascinée par le mystérieux pouvoir des pyramides. Le chef de famille, l'archéologue interplanétaire Vick XIII, est en train d'étudier des reliques anciennes découvertes sur des planètes autres que la Terre. Durant la fouille des Pyramides de la planète Remool, Vick découvre une inscription concernant l'ancienne famille royale égyptienne :

"les Ames seront guidées jusqu'à El Giza, dans la terre de Remool".

En fait, la famille royale de l'ancienne Egypte venait de Remool, et les pyramides sur la Terre étaient un dispositif permettant aux âmes des pharaons d'être transportées à leur mort jusqu'à leur planète d'origine. Les trésors enterrés avec le corps étaient des dispositifs de contrôle pour cette opération de transport.

Cependant, à la suite des fouilles des pyramides par les explorateurs et archéologues, y compris les ancêtres de

Vick XIII, ces tombes se sont maintenant déréglées et s'acheminent vers l'auto-destruction. Or, la puissance accumulée dans les pyramides est plus que suffisante pour détruire toute la Terre. Notre monde est en terrible danger!

Il n'y a qu'un moyen de sauver la Terre, c'est que Vick arrête les fonctions du cœur de la pyramide centrale d'El Giza, reliée aux pyramides terrestres. Pour cela, Vick doit trouver son chemin dans le sanctuaire intérieur à travers les différentes chambres scellées, tout en récupérant et détruisant toutes les pierres d'âmes au fur et à mesure de sa progression. Vick XIII peut-il sauver le monde de cette grave menace?

## 2. Comment Jouer

1. Ce jeu est conçu pour être joué par une personne, soit avec un clavier, soit avec une manette.
2. Appuyer sur la **SPACE** (BARRE D'ESPACEMENT) lorsque la page de titre s'affiche, et choisir soit 'Game' (Jeu), soit 'Edit' à l'aide des touches de curseur et de la barre d'espacement. 'Jeu' vous permet de jouer le jeu normal (sélectionnez-le pour le moment), tandis que 'Edit' vous permet de concevoir vos propres étapes. Cela sera expliqué plus en détail ultérieurement.
3. Choisissez ensuite entre 'Normal' (pour jeu normal), 'Password' (Mot de passe) (pour entrer un mot de passe d'un jeu précédent) ou 'Stage Load' (pour jouer une étape du jeu de votre propre conception).
4. Le but du jeu normal est de récupérer toutes les pierres d'âmes (Soul Stones) à chaque étape à l'aide des

outils et armes disponibles, avant de passer à l'étape suivante en traversant les portes doubles.

5. Vous recevez une vie au départ, plus une vie supplémentaire chaque fois que vous aurez complété avec succès un stade du jeu ou tous les 30 000 points.
6. Chaque fois que vous vous heurterez à un ennemi, vous perdrez une vie. Le jeu se termine lorsque vous avez perdu toutes vos vies.

7. La touche **F1** sert à marquer des pauses et à redémarrer le jeu, et **F4** à arrêter et à redémarrer la musique de fond. En enfonçant **F2** pendant une pause, vous affichez un plan de l'étape que vous jouez. Pour voir votre score pendant le jeu, appuyez simplement sur **F2** sans marquer de pause.

8. Si vous ne pouvez aller plus loin à un niveau particulier, enfoncez **F5**. Cela vous permet de recommencer le jeu au début de l'étape en perdant seulement une vie.

### 3. Les Commandes

Commande	Sans outil/arme	En tenant un outil/arme
	Mouvement vers la gauche/la droite	—
	Montée échelles	—
	Descente échelles	—
<b>SPACE</b> Barre d'espace/tir	Saut	Jeter arme/utiliser outil

### 4. Les Armes, Outils et Pierres

#### 1. Les Soul Stones (les pierres d'âme)

Pour chaque étape, il y a autant de Soul Stones qu'il y a de sceaux de portes. En conséquence, vous devrez récupérer toutes les Soul Stones avant de pouvoir ouvrir une porte et de passer à l'étape suivante.

#### 2. Outils

Pelle	- permet de creuser une section de plancher
Pioche	- permet de creuser deux sections de plancher
Marteau	- permet de casser une section du mur
Perceuse	- permet de casser deux sections du mur
3. Armes	
Couteau	- a une portée infinie : ne s'arrête que lorsqu'il heurte un obstacle ou détruit un ennemi. Ne peut être attrapé en vol.

Boomerang	- ne vole que sur une distance limitée, et revient s'il ne heurte rien. Peut être également attrapé au vol.
-----------	---

Vous pouvez ramasser tout outil ou arme stationnaire que vous rencontrerez. Vous perdrez un outil après l'avoir utilisé une fois, mais vous pouvez utiliser les armes autant de fois que nécessaire.

### 5. Les Ennemis

#### 'Slouman'

Slouman sort d'un cercueil et erre sans but un peu

partout, se mettant en travers de tout le monde.

#### **'Flouman'**

Il n'a pas son pareil pour monter les échelles, et vous poursuivra sans pitié jusqu'à ce que vous l'ayez détruit. Il sort également d'un cercueil.

#### **'Pyoncy'**

Pyoncy sautille sur tout l'écran, vous collant aux basques de manière tenace.

#### **'Rock Roll'**

Rock Roll, qui comme son nom l'indique (roche qui roule), roule un peu partout, vous cherche. Mais lorsqu'il se transforme en pierre, il peut cependant être votre allié. Veillez à bien l'utiliser!

## **6. Mots de Passe**

Lorsque chaque étape est franchie lors du jeu normal, un mot de passe de huit caractères est affiché. Notez-le, et lorsque vous reprendrez le jeu (même si vous avez éteint votre MSX), entrez en utilisant la fonction Mot de Passe (Password) au début du jeu.

## **7. Mode Edit**

La fonction Edit vous permet de créer vos propres étapes du jeu, qui peuvent être mises en mémoire et jouées ultérieurement par vous-même ou vos amis.

Dans ce mode, vous pouvez utiliser soit les touches ci-dessous, soit une manette :



Touches curseur		
SPACE	BARRE D'ESPACEMENT	(Touche A)
M	Touche	(Touche B)
RETURN	TOUCHE RETOUR	- Fixer

#### **Procédures de Contrôle :**

Sélectionner le mode Edit sur l'écran de titre, puis décider si vous voulez charger et modifier un écran précédemment réalisé. Dans ce cas, après avoir sélectionné YES, choisissez le mode de chargement de l'étape que vous avez choisie (ESC vous renverra au message-guide 'LOAD DATA?'). Si le dossier n'était pas chargé correctement, le message ERROR sera affiché. Appuyer sur la **SPACE** (BARRE D'ESPACEMENT) pour recommencer.

Si vous décidez de créer un écran à partir de zéro, vous devez d'abord préparer les liaisons entre écrans. Il est possible d'avoir jusqu'à six salles par étape, selon l'agencement que vous déciderez, bien qu'elles doivent être contiguës. Les bords gauche et droite et supérieur et inférieur se déforment automatiquement durant le jeu. Déplacez le curseur jusqu'à l'emplacement que vous désirez remplir et appuyez sur la **SPACE** (BARRE D'ESPACEMENT) (ou la touche A). Si vous désirez annuler vos instructions, appuyez sur la touche **M**.

(ou B). Une fois que vous aurez terminé l'agencement de votre étape, appuyez sur [RETURN].

Une liste de 'pièces' disponibles apparaîtra alors sur l'écran; vous pourrez l'utiliser de la manière suivante :

Pièce (= élément)	Nombre maximum
Plancher 1 (peut être cassé)	Illimité
Plancher 2 (incassable)	Illimité
Echelle	Illimité
Joueur (position de départ de Vick)	1
Ennemi (position de départ de l'ennemi)	8
Piège	16
Outil/arme	64
Soul Stone	16
Porte de sortie	1
Sauvegarde	Sauvegarde étape
Fin	Retour écran-titre

Vous pouvez sélectionner l'ennemi ou le piège que vous désirez grâce à un sous-menu.

Utilisez le curseur et la barre d'espacement pour choisir la pièce et la salle appropriées, et appuyez sur la touche de retour pour passer en mode mise en mémoire (la touche ESC vous ramènera à n'importe quel moment au mode sélection [SELECT]).

### Mode Set

A l'aide du curseur, déplacez la pièce que vous avez sélectionnée jusqu'à l'endroit désiré, puis appuyez sur la [SPACE] (BARRE D'ESPACEMENT) ou le bouton de tir pour mettre en mémoire. Si vous faites une erreur, appuyez sur la touche [M] ou [B], le curseur étant sur la pièce à enlever. Pour choisir d'autres pièces ou écrans, appuyez sur [RETURN] pour revenir en mode sélection.

### Mode Sauvegarde (Save)

Lorsque vous aurez fini de concevoir votre étape du jeu, passez à SAVE, sélectionnez la méthode de sauvegarde, et suivez les messages sur l'écran. Lorsque l'opération de sauvegarde/mise en mémoire est achevée, vous reviendrez à l'écran 'de conception'.

### Notes importantes sur la conception de l'écran

1. Le nombre maximum sur le tableau liste de pièces indique le nombre de pièces pouvant être utilisées sur un seul écran.
2. La position du joueur et la porte de sortie doivent toujours être fixées, autrement vous ne pourrez mettre en mémoire l'étape.
3. L'échelle de la section piège (l'échelle qui disparaît) peut être utilisée autant de fois que vous le désirerez, car elle ne tient pas compte du nombre maximum pour les autres pièges.